Boxoft Image To PDF Demo: Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

KES-SP-FRA

SPY VS SPY®

MAD® MAGAZINE'S OFFICIAL

INSTRUCTION MANUAL

KEMCO

Under License from
FIRST STAR SOFTWARE, INC.

KEMCO

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Official Nintendo Seal of Quality ™

This official seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

ENGLISH

INSTRUCTIONS

We want to thank you for buying the "SPY vs SPY GAME," produced by KEMCO. Before you play the game, please read the instructions carefully. Also please keep them where you can refer to them.

Contents

PRECAUTIONS ON MACHINE CARE AND PLAYING THE GAME 2
Mission Objective 3
Game Options 4
Starting 5
Controls 5
How to use the techniques 7
Game Elements 9
Setting Booby-Traps 13
Booby-Traps & Remedies 15
Game Levels & Spy Ranking 18

PRECAUTIONS ON MACHINE CARE AND PLAYING THE GAME

1 This Nintendo Entertainment System is a very fine instrument. Keep it away from very high temperature and mechanical shock, at all times. Never disassemble it for any reason.
2 Never touch the terminals with your bare hands or get them wet. It could cause damage.
3 Do not clean the case with solvents of any kind, such as thinner, benzene, alcohol, etc.
4 If you play the game for a long period of time, please take a short rest of 10 to 15 minutes, about every 2 hours, for your health.

"Nintendo recommends against using a rear projection television with your NES as image retention on the screen may occur."

USER'S GUIDE TO

MAD® MAGAZINE'S OFFICIAL SPY VS SPY®

FOR THE Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Mission Objective

Your mission is to escape the embassy, Top secret briefcase in hand. Before time runs out, you must find, fill and keep the briefcase; locate the only exit and board your plane with all of the following: Passport, Bag of Money, Key and secret Papers.

Game Options

After the SPY vs SPY® title screen appears you can either watch the self-playing demonstration game or select the Game Option screen. If you do not want to watch the demo, press the **START BUTTON** on the PLAYER 1 Controller to see the option screen. From the Game Option screen you can select:

- **TRAINING** (This is a simplified version of the game. In the TRAINING mode, a spy needs only to collect the briefcase and a single item, i.e. money or key, etc.)
- **VS COM** (This option permits a user to play against the computer controlled spy)
- **VS PLAYER** (This is the two player option in which users play against each other. The WHITE SPY uses CONTROLLER #1: BLACK SPY uses CONTROLLER #2)
- **LEVEL** (Using PLAYER 1's controller, any of the 8 game levels can be selected. The levels progress in order of difficulty. The higher the level, the greater the number of rooms in the embassy. Also, as the levels progress, a second floor is added to the building and sometimes parts of the first floor can only be reached by traveling on the second floor. The amount of time for each game is different on each level.)
  (See notes regarding GAME LEVELS and SPY RANKING)

Starting

You may use either the **SELECT BUTTON** or the UP/DOWN commands on the **DIRECTION KEY** to select between TRAINING, VS COM, VS PLAYER. You must use the LEFT/RIGHT commands on the **DIRECTION KEY** to select among the 8 LEVELS.

Once the game is set as you desire, press the PLAYER 1 controller's **START BUTTON.** You will then see the next screen. At the top, the floor plan or map of the embassy will be shown. On levels with two floors, a second map will be depicted. To the left of the map will be written either 1F or 2F which indicates whether the first or second floor's map is being shown. Below the map(s) the level of game play selected (1 to 8) is indicated.

Controls

MOVEMENT: The rooms the spies appear in are three dimensional. Using the **DIRECTION KEY** pushing the UP command will move you towards the rear of the room. Pushing the DOWN command will bring you towards the front. Using LEFT/RIGHT command's will move you left or right.

(CONTROLS CONTINUED)

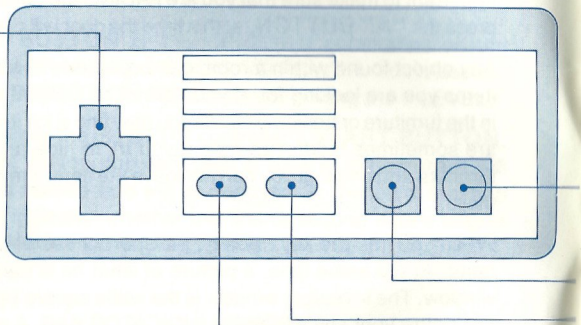
OBJECT MANIPULATION: Objects you can interact with on the screen include: furniture, pictures on the walls, coat racks, doors, other wall mounted items, ladders and trap doors. To manipulate an object, first move within range, using the **DIRECTION KEY.** It is very important to make sure that you are FACING the object. Next, if you are properly positioned, press the **"A" BUTTON,** at this time the door will open / close or the object will visibly move.

Any object found within a room can be opened or lifted and may reveal one of the hidden items you are looking for. If you are not so lucky, it will activate a BOOBY-TRAP! Hidden in the furniture or behind pictures you may find such items as the key, briefcase, etc. Weapons are sometimes hidden as well. If you try to hide an object you are carrying in a piece of furniture and find that you can not leave the item, it meant that another item is already hidden there.

When you find the key, money, passport or secret paper, a bag will appear in your spy's hand. At the same time, a picture of what he is carrying will appear in the INVENTORY window. The inventory window is the white square positioned to the right of the screen and just below your spy's POWER INDICATOR BAR. A spy can carry only one object at a time UNLESS he is carrying the briefcase. With the briefcase, the spy can carry all of the required objects. The briefcase is not indicated in the INVENTORY window. If you find it, the briefcase itself will appear in your spy's hand and you can carry it about. You can carry single items or the briefcase (with or without objects in it) from room to room.

(see the section entitled HAND TO HAND COMBAT for additional information)

How to use the techniques



■ Direction Key

- Use to select "TRAINING": "VS COM" or "VS PLAYER" before starting game. Use the UP/DOWN commands.
- Use to select the difficulty level (1 to 8)
  Use the LEFT/RIGHT commands.
- Use to position your spy in the rooms. Use the UP/DOWN commands to go to the BACK/FRONT of a room.
- Use the LEFT/RIGHT to move left or right in the room.
- Use to go up or down a ladder between floors. (Only after the "A" button has been used to lower the ladder.)

■ Select Button

- Use to exit the title screen.
- Use to select "TRAINING": "VS COM" or "VS PLAYER". (Can be used instead of the Directional key)

B Button

- Use to select BOOBY-TRAPS (There are 4 types, see instructions for "Setting Booby-Traps")
  - * 1st = Dynamite
  - * 2nd = Giant Spring
  - * 3rd = Water Bucket
  - * 4th = Time Bomb
- Use to select and view the EMBASSY MAP
  - * 5th press = View Map
  - * 6th press = Game Screen

Start Button

- Use to START the game.
- Press during game play to PAUSE the game. (This is good to use when studying the map)
- Press again to restart game.

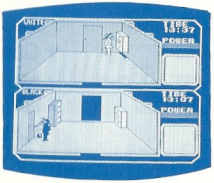
A Button

- This is the ACTION button. Use it to:

* OPEN/CLOSE doors
* PLACE and SET traps
* PUNCH or use WEAPON
* COLLECTING/PLACING items by moving furniture or pictures
* COLLECT a REMEDY to protect yourself from setting off a BOBBY TRAP
* RAISE/LOWER ladder
* OPEN/CLOSE trap door

Game Elements

SIMULVISION™: In this unique, split-screen layout, the TOP half monitors the actions of the WHITE SPY, the BOTTOM half depicts the BLACK SPY which is either player 2 or the computer.



SIMULPLAY™: With the clock running, we didn't think it was fair to make players wait to take turns. So, voila! Simulplay. Since both spies' activities take place out in the open, the challenge becomes watching and remembering what the other spy does while you go about your business. Simulplay allows players to engage in hand-to-hand combat, place booby-traps, chase each other and generally get in the way.

HAND-TO-HAND COMBAT: The combat mode exists only when both spies are in the same room. When this happens, the spy that entered the common room appears on the same screen as the spy that was already there. If a spy is carrying anything when he enters a common room, the object is hidden in the common room. The winner of the combat sequence can search the room during the time the opponent remains knocked out and will take possession of the items his opponent was carrying. Both spies have the option of attacking, leaving or avoiding the other spy.

In the combat mode spies can not: search for objects, use the map or set traps. However, doors, ladders and trap doors still work and so do any traps that might have been set. Use the **"A" BUTTON** to fight. If you have collected a hidden weapon prior to engaging in combat then you will automatically use this weapon in the combat mode. The first spy to find a given weapon will keep it for the entire game. Remember, an armed spy is more deadly than an unarmed spy. Consider this when you are deciding whether to fight or not!

(HAND-TO-HAND CONTINUED)

Each time a spy is hit, he is weakened. Watch to make sure your blows are landing. Once hit, a spy will double over in pain. Watch your POWER INDICATOR BAR. It starts with full power. As you weaken, the RED is replaced with BLUE. If all your power runs out, you will disappear from the screen for 10 seconds and you will lose 30 seconds of game time from your spy's clock. While you are out of the game for 10 seconds, the other spy is free to continue the game without you!

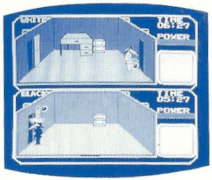
When your power indicators gets too low, one way to renew it is to set off a booby-trap on purpose. You will lose 10 seconds of play but you will return with fully recharged power!

TIME: Both players start the game with the same amount of time. The time limit changes from level to level. As a warning that time is running out, the background music will change.

To pause the game, press the **START BUTTON.** Press it again to restart.

BOOBY TRAPS: As players move through the maze of rooms, they may select any of the four booby-traps. The booby-trap arsenal contains: Dynamite Bombs, Giant Springs, Buckets of Water and Time Bombs. All of the booby-traps EXCEPT the TIME BOMB must be placed in the appropriate locations about the rooms. BUCKETS OF WATER must be placed at CLOSED DOORS and the SPRING and DYNAMITE BOMB must be placed either in FURNITURE and/or BEHIND PICTURES.

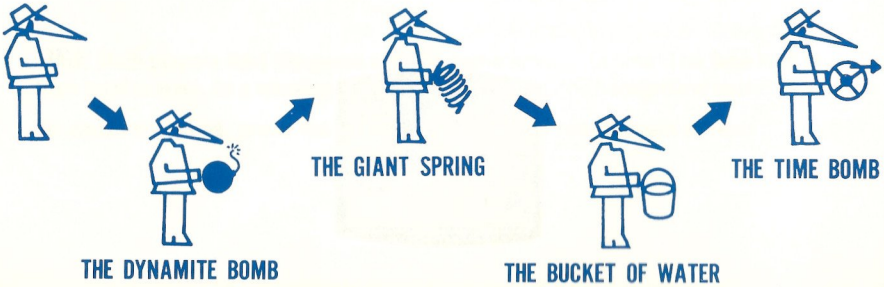
Sometimes, a booby-trap will be found in the embassy that was set by embassy security BEFORE the game started. Both spies need to watch out for these.



Setting Booby-Traps

To select a booby-trap from your arsenal press the **"B" BUTTON** as follows:

- **ONCE** to select the **DYNAMITE BOMB**
- **TWICE** to select the **GIANT SPRING**
- **THREE TIMES** to select the **BUCKET OF WATER**
- **FOUR TIMES** to select the **TIME BOMB**



The booby-traps will appear in your spy's hands as you press the "B" BUTTON and any item(s) you were carrying will be automatically hidden in that room. When the trap you desire is selected, you can carry it from room to room or to the desired location in a given room. Refer to the BOOBY-TRAP & REMEDIES chart to find where to set traps and how to protect yourself from them. For ALL traps, when you are ready to set them in place, simply press the **"A" BUTTON.**

If you change your mind and do not want to set a trap, press the "B" BUTTON for the **5th** and then **6th** time. After the 6th press you will return to the game screen.

REMEDIES: EXCEPT for the TIME BOMB, each of the traps has a disarming remedy hidden throughout the rooms. Each type is always hidden in the same type of location. For example, the umbrella is used as a protection from WATER BUCKETS attached to the tops of closed doors. Umbrellas are always found on the COAT RACK. As with traps, remedies can be picked up and carried from room to room. Remedies can be used over and over again, but you must collect them each time you wish to use them. Use the WIRE CUTTERS to disarm the SPRING and the WATER BUCKET to protect yourself from DYNAMITE. Refer to the BOOBY-TRAP & REMEDIES chart for details.

Booby-Traps & Remedies

TRAP	SYMBOL	USEABLE	REMEDY	SYMBOL	LOCATION
Bomb		Everywhere EXCEPT with door	Water Bucket		Red Fire Box on Wall
Spring		Everywhere EXCEPT with door	Wire Cutters		White Tool Box on Wall
Water Bucket (electricution)		Door ONLY	Umbrella		Coat Rack
Time Bomb		ANYWHERE	None	N/A	N/A

EXIT: There is only ONE way out of each embassy building. The exit door is marked with the picture of an AIRPLANE. You can not leave without all of the required items in the briefcase. The security guard will see to that!

secret paper

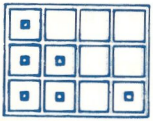
key

money

passport

SPLITLEVEL EMBASSIES: Some of the buildings are two stories high. Your spy can climb from floor to floor by using the ladders. Holes in the floors are often hidden with trap doors. Use the **"A" BUTTON** to OPEN/CLOSE TRAP DOORS and RAISE/LOWER the LADDERS. Use only the UP command on the **DIRECTION KEY** to climb either UP and/or DOWN.

FLOOR PLAN MAPS: By pressing the **"B" BUTTON 5 TIMES,** you can access the embassy's floor plan. By reviewing the map you can learn your location and that of the other spy in the building as well as the locations of required objects and booby-traps. There is but one exception and that is that locations of TIME BOMBS are not indicated on the map.



The only way to tell where a TIME BOMB is located is to watch the spies' faces. If a spy enters a room booby-trapped with a TIME BOMB, his face will turn BLUE. If that spy does not exit that room in 2 seconds...he will be blown to smithereens!

In the map mode, a "room" with a small YELLOW square in the center has a booby-trap set in it. A "room" with a small BLUE square or BLUE circle in the center has at least one of the required objects hidden in it. (MORE THAN ONE OBJECT CAN BE HIDDEN IN A ROOM). By monitoring the blue SQUARES vs blue CIRCLES will help you keep track of objects that have been moved from room to room. The large WHITE or BLACK squares indicate the locations of the WHITE and BLACK spies.

To cancel the map and return to the game's action, press the **"B" BUTTON a 6th TIME.** Remember, the other spy can go about his business while you are looking at your map!

Game Levels & Spy Ranking

LEVEL	MAXIMUM TIME	"YOU SPY HARDER"	"WHAT A GUY SPY"*	"A SKY HIGH SPY"
1	5 minutes	0:30 to 3:29	0:21 to 0:29	Less than 20 seconds
2	6 minutes	0:40 to 3:49	0:40 to 0:49	Less than 39 seconds
3	7 minutes	0:48 to 3:59	0:48 to 0:59	Less than 47 seconds
4	10 minutes	2:00 to 3:59	1:41 to 1:59	Less than 1 min: 40 secs.
5	15 minutes	3:00 to 8:59	2:44 to 2:59	Less than 2 min: 43 secs.
6	15 minutes	2:20 to 9:59	2:01 to 2:19	Less than 2 minutes
7	20 minutes	3:00 to 9:59	2:31 to 2:59	Less than 2 min: 30 secs
8	20 minutes	2:00 to 9:59	1:34 to 1:59	Less than 1 min: 35 secs.

MAD and SPY vs SPY are registered and trademarks of E.C. Publication, Inc. Both are used with permission. SIMULVISION, SIMULPLAY and FIRST STAR SOFTWARE are trademarks of First Star Software, Inc. Audio visual material designed and copyrighted 1984, 1988 FIRST STAR SOFTWARE, INC. All rights reserved.

GEBRUIKSAANWIJZING

Onze hartelijke dank voor de aankoop van het spel «SPY vs SPY», een produkt van KEMCO. Alvorens u met het spel begint, echter eerst aandachtig de gebruiksaanwijzing doorlezen. Houdt deze bij de hand voor latere vragen.

Inhoud

VOORZORGSMAATREGELEN BETREFFENDE ONDERHOUD VAN DE MACHINE EN HETSPELEN VAN HET SPEL 20
Opdracht 21
Speelmogelijkheden 22
Beginnen 23
Bediening 23
Het gebruik van de technieken 25
Elementen van het spel 25
Het aanbrengen van booby-traps 31
Booby-traps en hulpmiddelen 33
Spelniveau's en spionclassificaties 36

VOORZORGSMAATREGELEN BETREFFENDE ONDERHOUD VAN DE MACHINE EN HET SPELEN VAN HET SPEL

1. Dit Nintendo Entertainment System is een gevoelig instrument. Stel het nooit bloot aan erg hoge temperaturen of mechanische schokken. Demonteer het systeem nooit om wat voor reden dan ook.
2. Raak nooit de aansluitingen met uw blote hand aan en zorg dat de aansluitingen niet nat worden, aangezien hierdoor beschadiging kan optreden.
3. Reinig hem niet met een oplosmiddel, zoals verdunner, wasbenzine, alcohol e.d.
4. Wanneer u het spel gedurende een lange periode gebruikt, neem dan uit gezondheids overwegingen om de 2 uur een korte rustpauze van 10 à 15 minuten.

"Nintendo raadt je aan om nooit een achtergrond-projectie televisie te gebruiken, omdat het beeld dan onscherp over kan komen."

USER'S GUIDE TO

MAGAZINE'S OFFICIAL

FOR THE Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Opdracht

Uw opdracht is om uit de ambassade te ontsnappen, met een diplomatenkoffer vol topgeheimen in uw hand. Binnen een bepaalde tijd moet u deze diplomatenkoffer vinden, vullen en in uw bezit houden. Zoek de enige uitgang en ga aan boord van het vliegtuig met de volgende zaken: paspoort, geldzak, sleutel en geheime documenten.

Speelmogelijkheden

Na verschijning van het titelscherm SPY vs SPY (Spion tegen Spion) kunt u naar het zelfspelende demonstratiespel kijken of het scherm met de speelmogelijkheden kiezen. Als u niet naar de demonstratie wilt kijken, druk dan de START toets op de bediening van speler 1 in om het scherm met de speelmogelijkheden te doen verschijnen. Bij het scherm met de speelmogelijkheden hebt u de keuze uit:

- TRAINING (Dit is een vereenvoudigde versie van het spel. In de TRAINING stand hoeft de spion alleen de diplomatenkoffer en één enkel voorwerp, bijv. geld, sleutel e.d. in zijn bezit te krijgen.)
- VS COM (Met deze mogelijkheid kunt u tegen een spion spelen, die door de computer wordt gestuurd.)
- VS PLAYER (Met deze mogelijkheid kunnen twee spelers het tegen elkaar opnemen. De witte spion gebruikt bediening nr. 1 en de zwarte spion gebruikt bediening nr. 2.)
- LEVEL (Met de bediening van speler 1 kan er één van de 3 spelniveau's worden gekozen. Hoe hoger het nummer, des te moeilijker het spel. Hoe hoger het niveau, des te groter het aantal kamers in de ambassade. Naarmate het niveau hoger wordt, wordt het gebouw uitgebreid met een tweede verdieping, terwijl bepaalde delen van de eerste verdieping soms alleen via de tweede verdieping kunnen worden bereikt. De tijdsduur bij elk spel verschilt per niveau. (Zie de opmerkingen bij SPELNIVEAU'S en SPIONCLASSIFICATIES.)

Beginnen

Voor het kiezen van **TRAINING**, VS COM of VS PLAYER kunt u zowel de SELECT toets als de **UP/DOWN** (op/neer) op de richtingstoets gebruiken. Om één van de B niveau's te kiezen, moet u de **LEFT/RIGHT** (links/rechts) op de richtingstoets gebruiken.

Na het maken van de gewenste instellingen drukt u op de **START** toets van de bediening van speler 1. U zult nu het volgende scherm zien. Aan de bovenkant ziet u de plattegrond van de ambassade. Bij niveau's met twee verdiepingen ziet u twee plattegronden. Links van de plattegrond ziet u 1F of 2F, hetgeen eerste of tweede verdieping betekent. Onder de plattegrond(en) wordt het gekozen spelniveau (1 t/m 8) aangegeven.

Bediening

BEWEGING: De kamers waarin de spionnen zich bevinden zijn 3-dimensionaal. Met het UP van de **richtingstoets** gaat u naar de achterkant van de kamer. Met het DOWN van de richtingstoets gaat u naar de voorkant. Met het LEFT/RIGHT van de richtingstoets gaat u naar links of rechts.

(VERVOLG BEDIENING)

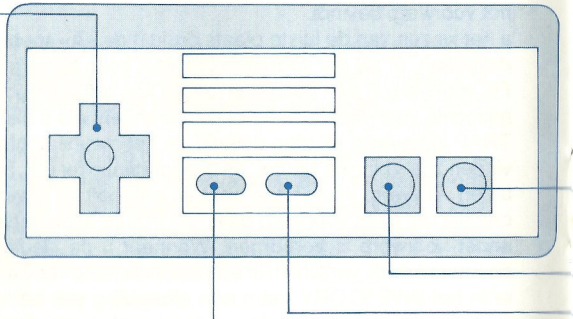
VOORWERPEN MANIPULEREN: De voorwerpen op het scherm die u kunt manipuleren zijn: meubels, schilderijen aan de wand, kapstokken, deuren, andere voorwerpen aan de muur, ladders en valluiken. Om een voorwerp te manipuleren gaat u eerst met behulp van de **richtingstoets** naar de betreffende plaats. Het is van uiterst belang dat u zich TEGENOVER het voorwerp bevindt.

a het kiezen van de juiste plaats drukt u de **«A» toets**. Op dat ogenblik zal de deur open- of dichtgaan, of zal het voorwerp duidelijk gaan bewegen.

Elk voorwerp in een bepaalde kamer kan worden geopend of opgetild en een van de door u gezochte voorwerpen aan het licht brengen. Als u niet zo gelukkig bent, zal er een BOOBY-TRAP in werking worden gesteld. In het meubilair of achter schilderijen kunt u voorwerpen vinden zoals bijv. de sleutel, de diplomatenkoffer e.d. Soms zijn er ook wapens verborgen. Als u een voorwerp in uw hand hebt en probeert dit te verbergen in een van de meubels, maar ontdekt dat u het voorwerp daar niet in kunt achterlaten, dan betekent dit dat daar reeds een ander voorwerp is verborgen. Wanneer u de sleutel, het geld, het paspoort of geheime document vindt, verschijnt er een zak in de hand van uw spion. Op hetzelfde ogenblik verschijnt er in het INVENTORY raam een afbeelding van het voorwerp dat hij in zijn bezit heeft. Dit inventarisraam is het witte vierkant rechts van het scherm en net onder het POWER INDICATOR streepje van uw spion. Een spion kan slechts één voorwerp tegelijk met zich meedragen, TENZIJ hij de diplomatenkoffer draagt. Met de diplomatenkoffer kan de spion alle vereiste voorwerpen met zich meedragen. De diplomatenkoffer wordt niet in het INVENTORY raam aangegeven. Als u de diplomatenkoffer vindt, zal deze zelf in de hand van uw spion verschijnen en kunt u de koffer overal mee naar toe nemen. U kunt afzonderlijke voorwerpen of de diplomatenkoffer (met of zonder voorwerpen erin) van de ene kamer naar de andere kamer brengen.

(Zie het gedeelte GEVECHTEN VAN MAN TEGEN MAN voor nadere bijzonderheden.)

Het gebruik van de technieken.



■Richtingstoets

- Voor het kiezen van «TRAINING», «VS COM» of «VS PLAYER» alvorens met het spelen te beginnen, gebruik de UP/DOWN (op/neer).
- Voor het kiezen van het moeilijk heidsniveau (1 t/m 8). Gebruik de LEFT/RIGHT (links/rechts).
- Voor het plaatsen van uw spion in de kamer, gebruik de UP/DOWN om naar de achterkant/voorkant van de kamer te gaan.
- Gebruik de LEFT/RIGHT om naar de linker
- of rechterkant van de kamer te gaan.
- Om via een ladder van de ene naar de andere verdieping over te gaan. (Dient u eerst de «A» toets in te drukken om de ladder te laten zakken.)

■Keuzetoets (SELECT)

- Om het titelscherm te verlaten.
- Voor het kiezen van «TRAINING», «VS COM» of «VS PLAYER». (Kan deze toets worden gebruikt i.p.v. de richtingstoets).

A Toets

- Dit is de AKTIE toets. Gebruiken voor:
  - Het openen/sluiten van deuren
  - Het plaatsen en aanbrengen van booby-traps
  - Het prikken of gebruiken van wapens
  - Het verzamelen/plaatsen van voorwerpen door het verplaatsen van meubilair of schilderijen.
  - Het vinden van hulpmiddelen om u tegen het afgaan van een booby-trap te beschermen.
  - Het omhoogbrengen/laten zakken van een ladder
  - Het openen/sluiten van een valluik

B Toets

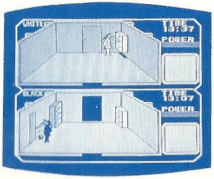
- Voor het kiezen van BOOBY-TRAPS (er zijn 4 soorten, zie de aanwijzingen bij «Het aanbrengen van booby-traps».)
  - 1e = dynamiet
  - 2e = reuzeveer
  - 3e = emmer met water
  - 4e = tijdbom.
- Voor het kiezen en bekijken van de plattegrond van de ambassade.
  - 5e keer indrukken = plattegrond
  - 6e keer indrukken = spelscherm

Starttoets

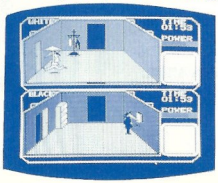
- Om met het spel te beginnen.
- Indrukken tijdens het spelen om te pauzeren (handig wanneer u naar de plattegrond wilt kijken).
- Opnieuw indrukken om het spel te hervatten.

Elementen van het spel

SIMULVISION ™ : Door deze unieke layout met een tweedelig scherm kunt u in de bovenste helft de witte spion volgen en in de onderste helft de zwarte spion (dit is speler nr. 2 op de computer).



SIMULPLAY ™ : Omdat bij dit spel de tijd erg belangrijk is, leek het ons niet eerlijk om elke speler zijn beurt te laten afwachten. Daarom: Simulplay, d.w.z. gelijktijdig spelen. Omdat de activiteiten van beide spionnen zich voor ieders ogen afspelen, bestaat de uitdaging uit het observeren en onthouden van wat de andere spion in zijn schild voert terwijl u uw opdracht aan het uitvoeren bent. Met Simulplay kunnen de spelers gevechten van man tegen man aangaan, booby-traps aanbrengen, elkaar achtervolgen of elkaar tegenhouden.



GEVECHTEN VAN MAN TEGEN MAN: De gevechtsmogelijkheid bestaat alleen wanneer beide spionnen zich in dezelfde kamer bevinden. Wanneer dit gebeurt, zal de spion die de kamer is binnengetreden op hetzelfde scherm verschijnen als de spion die zich reeds in de kamer bevond. Indien een spion bij het betreden van de kamer iets met zich meedraagt, zal dat voorwerp in deze kamer worden verborgen. De winnaar van het gevecht kan de kamer doorzoeken zolang zijn tegenstander buiten bewustzijn verkeert en neemt de voorwerpen van zijn tegenstander in beslag. Beide spionnen hebben de mogelijkheid om elkaar aan te vallen, elkaar achter te laten of elkaar uit de weg te gaan.

Tijdens het gevecht kunnen de spionnen niet naar voorwerpen zoeken, de plattegrond gebruiken of booby-traps aanbrengen. Daarentegen zullen deuren, ladders en valluiken blijven functioneren, evenals eventuele andere vallen, die zijn aangebracht. Gebruik de «A» toets om te vechten. Als u een verborgen wapen in bezit hebt voordat u met het vechten begint, gebruikt u dit wapen automatisch in het gevecht. De spion die het eerst een bepaald wapen vindt, zal dit wapen gedurende het hele spel behouden. Vergeet niet dat een gewapende spion dodelijker is dan een ongewapende spion. Denk hieraan in uw besluit om wel of niet te gaan vechten!

(VERVOLG MAN TEGEN MAN)

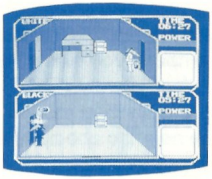
Elke keer wanneer een spion wordt geslagen, wordt hij zwakker. Zorg ervoor dat u raakslaat. Als een spion een slag krijgt, zal hij ineenkrimpen van pijn. Kijk naar het POWER INDICATOR streepje. U begint met volle kracht. Als u zwakker wordt, wordt rood vervangen door blauw. Als u geen enkele kracht meer overhebt, verdwijnt u 10 seconden lang van het scherm en verliest u 30 seconden speeltijd op de klok van uw spion. Terwijl u 10 seconden uit het spel bent, kan de andere spion gewoon zonder u verderspelen.

Wanneer u te weinig kracht overhebt, kunt u uw krachten herwinnen door het opzettelijk laten afgaan van een booby-trap. U zult hierdoor wel 10 seconden speeltijd verliezen, maar terugkeren met volledig hernieuwde kracht.

TIJD: Beide spelers beginnen met dezelfde hoeveelheid tijd. De tijdslimiet verschilt per niveau. Als waarschuwingsteken dat uw tijd opraakt zal de achtergrondmuziek veranderen. Om te pauzeren, drukt u op de **START toets**. Druk deze toets nogmaals in om het spel opnieuw te beginnen

BOOBY-TRAPS: Tijdens het doorlopen van de vele kamers kunnen de spelers uit vier soorten booby-traps kiezen. Het arsenaal booby-traps bestaat uit: dynamietbommen, reuzeveren, emmers met water en tijdbommen. Alle booby-traps BEHALVE de TIJDBOM moeten op de juiste plaats in de kamers worden aangebracht. EMMERS met WATER moeten bij GESLOTEN DEUREN worden aangebracht en de VEER en DYNAMIETBOMMEN moeten of in het MEUBILAIR en/of ACHTER SCHILDERIJEN worden aangebracht.

Soms zal er een booby-trap in de ambassade worden gevonden, die hier reeds VOOR aanvang van het spel door veiligheidspersoneel van de ambassade werd aangebracht. Beide spionnen moeten hiervoor op hun hoede zijn.



Het aanbrengen van booby-traps

Om een booby-trap uit uw arsenaal te kiezen, drukt u de B toets als volgt in:

- **EENMAAL** om de **DYNAMIETBOM** te kiezen
- **TWEEMAAL** om de **REUZEVEER** te kiezen
- **DRIEMAAL** om de **EMMER MET WATER** te kiezen
- **VIERMAAL** om de **TIJDBOM** te kiezen

De booby-traps zullen in de handen van uw spion verschijnen als u de «B» toets indrukt en alle voorwerpen die u meedraagt zullen automatisch in die kamer worden verborgen. Na het kiezen van de gewenste booby-trap kunt u deze van de ene kamer naar de andere kamer brengen of deze op de gewenste plaats in een bepaalde kamer aanbrengen. Zie het schema bij «BOOBY-TRAPS EN HULPMIDDELEN» voor de plaatsen waar u booby-traps aan kunt brengen en hoe u zich ertegen kunt beschermen. Wanneer u gereed bent om een booby-trap op een bepaalde plaats aan te brengen, druk dan gewoon de **«A» toets** in.

Als u van gedachten verandert en geen booby-trap wilt aanbrengen, druk dan de «B» toets in voor de **5e** en de 6e keer. Na de **6e** keer indrukken keert u naar het spelscherm terug.

HULPMIDDELEN: MET UITZONDERING VAN de TIJDBOM bestaat er voor elke booby-trap een in de kamer verborgen hulpmiddel om de booby-trap buiten werk te stellen. Elk soort hulpmiddel is steeds verborgen op dezelfde soort plaats. Bijv. de paraplu dient ter bescherming tegen EMMERS MET WATER, welke boven aan gesloten deuren vastzitten. Paraplu's bevinden zich steeds op de KAPSTOK. Evenals booby-traps kunnen hulpmiddelen van de ene kamer naar de andere kamer worden gebracht. Hulpmiddelen kunnen telkens opnieuw worden gebruikt, maar u moet ze wel steeds ophalen wanneer u er gebruik van wilt maken. Gebruik de DRAADTANG om de VEER buiten werking te stellen en gebruik de EMMER MET WATER om u tegen DYNAMIET te beschermen. Zie het schema bij «BOOBY-TRAPS EN HULPMIDDELEN» voor nadere bijzonderheden.

Booby-traps en hulpmiddelen

BOOBY-TRAP	SYMBOOL	TE GEBRUIKEN	HULPMIDDEL	SYMBOOL	PLAATS
Bom		Overal behalve bij deur	Emmer met water		Rode vuurkast aan de muur
Veer		Overal behalve bij deur	Draadtang		Witte gereedschapskist
Emmer met water (elektr. schok)		Alleen bij deur	Paraplu		Kapstok
Tijdbom		OVERAL	Geen		N.V.T

UITGANG: De ambassade heeft slechts EEN uitgang. Op de uitgangsdeur staat een afbeelding van een VLIEGTUIG. U kunt de ambassade niet verlaten zonder alle vereiste voorwerpen in de diplomatenkoffer. Daar zorgt de veiligheidsbewaker wel voor!

geheim document

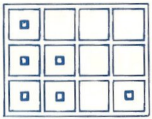
sleutel

geld

paspoort

AMBASSADE MET TWEE VERDIEPINGEN: Sommige gebouwen hebben twee verdiepingen. Uw spion kan zich van de ene verdieping naar de andere verplaatsen door gebruikmaking van de ladders. Openingen in de vloer zijn vaak afgedekt met valluiken. Gebruik de **«A» toets** om valluiken te openen of te sluiten en om de ladders omhoog te brengen of te laten zakken. Gebruik alleen het UP op de **richtingstoets** om omhoog en/of omlaag te klimmen.

PLATTEGRONDEN: Door VIJFMAAL de «B» toets in te drukken, verschijnt de plattegrond van de ambassade. Door het bestuderen van de plattegrond komt u te weten op welke plaats u en de andere spion zich in het gebouw bevinden, alsmede waar de gezochte voorwerpen en booby-traps zich bevinden. Er is slechts één uitzondering: de plaats van de TIJDBOMMEN wordt niet op de plattegrond aangegeven.



De enige manier waarop u aan de weet kunt komen waar er zich een tijdbom bevindt, is het in de gaten houden van het gezicht van de spionnen. Als een spion een kamer betreedt waarin zich een TIJDBOM bevindt, zal zijn gezicht blauw worden. Als die spion niet binnen 2 seconden de kamer verlaat, zal hij worden opgeblazen!

In de plattegrondstand betekent een «kamer» met een klein geel vierkantje in het midden, dat er in die kamer een booby-trap is aangebracht. Een «kamer» met een klein BLAUW vierkantje of BLAUWE cirkel in het midden betekent, dat er in die kamer tenminste één van de gezochte voorwerpen verborgen is. (ER KAN IN EEN KAMER MEER DAN EEN VOORWERP VERBORGEN ZIJN.) Door het in de gaten houden van de blauwe VIERKANTEN en de blauwe CIRKELS kunt u de voorwerpen volgen die van de ene kamer naar de andere kamer zijn overgebracht. De grote WITTE en ZWARTE vierkanten geven de plaats van de WITTE en ZWARTE spion aan.

Om de plattegrond te doen verdwijnen en naar de aktie van het spel terug te keren, drukt u een ZESDE MAAL de «B» toets in. Vergeet niet dat de andere spion gewoon verder kan spelen wanneer u de plattegrond aan het bestuderen bent !

Spelniveau's en spionclassificatie

NIVEAU	MAXIMALE TIJD	«U SPIONEERT HARDER»	«WAT EEN SPION»	«EEN TORENHOGE SPION»
1	5 minuten	0:30 tot 3:29	0:21 tot 0:29	Minder dan 20 seconden
2	6 minuten	0:40 tot 3:49	0:40 tot 0:49	Minder dan 39 seconden
3	7 minuten	0:48 tot 3:59	0:48 tot 0:59	Minder dan 47 seconden
4	10 minuten	2:00 tot 3:59	1:41 tot 1:59	Minder dan 1 min. 40 s.
5	15 minuten	3:00 tot 8:59	2:44 tot 2:59	Minder dan 2 min. 43 s.
6	15 minuten	2:20 tot 9:59	2:01 tot 2:19	Minder dan 2 minuten
7	20 minuten	3:00 tot 9:59	2:31 tot 2:59	Minder dan 2 min. 30 s.
8	20 minuten	2:00 tot 9:59	1:34 tot 1:59	Minder dan 1 min. 35 s.

MAD en SPY vs SPY zijn geregistreerd en handelsmerk van E.C. Publications, Inc. Beide worden gebruikt met toestemmming.
SIMULVISION, SIMULPLAY en FIRST STAR SOFTWARE zijn handelsmerken van First Star Software, Inc. Audiovisueel

INSTRUCTIONS

Nous tenons à vous remercier de votre achat du jeu «SPY vs SPY» produit par KEMCO. Avant d'utiliser ce jeu, veuillez lire attentivement les instructions et conservez-les comme référence.

Sommaire

PRECAUTIONS D'EMPLOI DE VOTRE CONSOLE ET DE VOTRE JEU 38
Objectif de la mission 39
Options du jeu 40
Démarrage 41
Commandes 41
Comment utiliser les techniques 43
Eléments du jeu 45
Installation de pièges 49
Pièges et remèdes 51
Niveaux de jeu et classement des espions 54

PRECAUTIONS D'EMPLOI DE VOTRE CONSOLE ET DE VOTRE JEU

1. La console «Nintendo Entertainment System» est un appareil de précision. Evitez de lui donner des chocs ou de le soumettre à des températures extrêmes. Ne jamais le démonter.
2. Ne jamais toucher aux bornes les mains nues ou mouillées. Cela pourrait endommager les circuits.
3. En aucun cas, utilisez de diluants, solvants, benzène, alcool ou autre nettoyant ménager pour nettoyer votre appareil.
4. Après 2 heures ou plus de jeu ininterrompu, observez une pause de 10 à 20 minutes. Cela prolongera la durée de vie de votre CARTOUCHE DE JEU.

"Pour garder la qualité de l'image, Nintendo déconseille l'utilisation de téléviseurs à projection par transparence avec son système de jeu."

USER'S GUIDE TO

MAGAZINE'S OFFICIAL

FOR THE Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Objectif de la Mission

Votre mission est de vous échapper de l'ambassade, votre attaché-case rempli de documents ultra-secrets. Avant que le temps imparti soit écoulé, vous devez trouver, remplir et garder l'attaché-case ; localiser la seule sortie et monter à bord de votre avion avec tous les éléments suivants : Passeport, argent, clé et documents secrets.

Options du jeu

Lorsque l'écran titre «SPY vs SPY» apparaît, vous pouvez soit regarder le jeu de démonstration soit sélectionner l'écran d'options de jeu. Si vous ne voulez pas regarder la démonstration, appuyez sur le bouton START (démarrage) de la manette joueur n° 1 (player 1) pour voir l'écran d'options. Sur l'écran d'options de jeu, vous pouvez sélectionner :

- **TRAINING** (entraînement) (C'est une version simplifiée du jeu. Dans le mode TRAINING, un espion ne doit récupérer que l'attaché-case et un seul élément, c'est-à-dire l'argent ou la clé, etc.)
- **VS COM** (Cette option permet à un utilisateur de jouer contre l'espion contrôlé par l'ordinateur).
- **VS PLAYER** (C'est l'option deux joueurs où les utilisateurs jouent l'un contre l'autre. L'ESPION BLANC utilise La manette n°1 ; L'ESPION NOIR utilise la MANETTE n°2).
- **LEVEL** (L'un des 8 niveaux de jeu peut être sélectionné en utilisant la manette du joueur n°1. Les niveaux progressent par ordre de difficulté. Plus le niveau est élevé, plus grand est le nombre de pièces dans l'ambassade. A mesure que les niveaux augmentent, un étage est également ajouté au bâtiment et, parfois, des parties du rez-de-chaussée ne peuvent être atteintes qu'en se déplaçant au premier étage. Le temps imparti pour chaque jeu est différent selon le niveau). (Voir les remarques concernant les NIVEAUX DE JEU et le CLASSEMENT DES ESPIONS).

Démarrage

Vous pouvez utiliser soit la **touche SELECT** (Sélection) soit les commandes HAUT/BAS de la **manette multidirectionnelle** pour sélectionner l'option TRAINING, VS COM ou VS PLAYER. Vous devez utiliser les commandes GAUCHE/DROITE de la **manette multidirectionnelle** pour sélectionner un niveau parmi les 8 «LEVELS» (Niveaux).

Une fois que le jeu est réglé comme vous le désirez, appuyez sur la **touche START** de la manette JOUEUR n°1. Vous verrez alors l'écran suivant. Le plan de l'étage ou la carte de l'ambassade est indiqué en haut. Pour les niveaux avec un étage, une seconde carte est illustrée. A gauche de la carte, les mentions 1F et 2F indiquent si celle-ci correspond au rez-de-chaussée ou au premier étage. Sous la (les) carte(s), le niveau du jeu sélectionné (1 à 8) est indiqué.

Commandes

MOUVEMENT : Les pièces dans lesquelles les espions apparaissent sont tridimensionnelles. Une pression sur la commande HAUT de la **manette multidirectionnelle** vous déplace vers le fond de la pièce. Une pression sur la commande BAS vous amène vers l'avant. L'utilisation de la commande GAUCHE/DROITE vous déplace à gauche ou à droite.

(Suite des commandes)

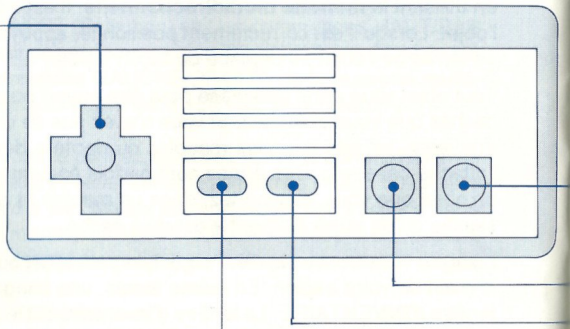
MANIPULATION D'OBJET : Les objets sur lesquels vous pouvez agir sont : les meubles, les tableaux aux murs, les porte-manteaux, les portes, les autres éléments accrochés au mur, les échelles et les trappes. Pour manipuler un objet, amenez tout d'abord l'espion à portée, en utilisant la **manette multidirectionnelle**. Il est très important de vérifier qu'il soit FACE à l'objet. Lorsqu'il est correctement positionné, appuyez sur le **bouton «A»** et la porte s'ouvre/se ferme ou l'objet se déplace de façon visible.

Tout objet situé dans une pièce peut être ouvert ou soulevé et peut révéler un des éléments cachés que vous cherchez. Si vous n'avez pas de chance, il vous activera un PIEGE ! Vous trouverez, cachés dans les meubles ou derrière des tableaux, les éléments comme la clé, l'attaché-case, etc. Des armes sont parfois également cachées. Si vous essayez de cacher un objet que vous transportez, dans un meuble et que vous ne pouvez pas l'y laisser, cela signifie qu'un autre élément y est déjà caché.

Lorsque vous trouvez la clé, l'argent, le passeport ou le dossier secret, un sac apparaît dans la main de votre espion. En même temps, une image de ce qu'il transporte apparaît dans la fenêtre d'INVENTAIRE. La fenêtre d'inventaire est le carré blanc positionné à droite de l'écran et juste sous la BARRE TEMOIN DE PUISSANCE de votre espion. Un espion ne peut porter qu'un seul objet à la fois, A MOINS qu'il ne porte l'attaché-case. L'espion peut transporter tous les objets requis avec l'attaché-case. Celui-ci n'est pas indiqué dans la fenêtre d'INVENTAIRE. Si vous le trouvez, l'attaché-case lui-même, apparaît à la main de votre espion et il peut alors l'emporter avec lui. Un seul élément ou l'attaché-case (avec ou sans objet dedans) peut être transporté d'une pièce à l'autre.
(Voir la section intitulée CORPS A CORPS pour plus d'informations).

Manette multidirectionnelle

- Utilisée pour sélectionner l'option «TRAINING», «VS COM» ou «VS PLAYER» avant de démarrer le jeu. Utilisez les commandes HAUT/BAS.
- Utilisée pour sélectionner le niveau de difficulté (1 à 8). Utilisez les commandes GAUCHE/DROITE.
- Utilisée pour positionner votre espion dans les pièces. Utilisez les commandes HAUT/BAS pour l'amener AU FOND/A L'AVANT d'une pièce.
- Utilisez les commandes GAUCHE/DROITE pour le déplacer vers la gauche ou la droite dans la pièce.
- Utilisée pour monter ou descendre une échelle entre les étages. (Seulement après que la touche «A» ait été utilisée pour abaisser l'échelle).



Bouton Select

- Utilisé pour sortir de l'écran titre.
- Utilisé pour sélectionner l'option «TRAINING», «VS COM» ou «VS PLAYER». (Peut être utilisé à la place de la manette multidirectionnelle).

Bouton B

- Utilisé pour sélectionner les PIEGES. (Il y a 4 types : voir les instructions «Installation de pièges»).
  - * 1er = Dynamite
  - * 2nd = Ressort géant
  - * 3ème = Seau d'eau
  - * 4ème = Bombe à retardement
- Utilisé pour sélectionner et voir la carte de l'ambassade
  - * 5ème pression = Affichage de la carte
  - * 6ème pression = Ecran de jeu

Bouton Start

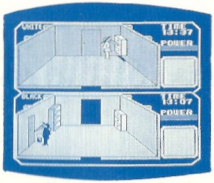
- Utilisé pour DEMARRER le jeu.
- Appuyez sur ce bouton pendant le jeu pour passer en mode PAUSE. (Utile pour étudier la carte).
- Appuyez de nouveau sur ce bouton pour redémarrer le jeu.

Bouton A

- C'est la touche d'ACTION. Utilisez-la pour :
  - * OUVRIR/FERMER des portes * Poser et tendre des pièges
  - * Frapper ou utiliser une arme
  - * Récupérer/placer des éléments en déplaçant des meubles ou des tableaux
  - * Récupérer un remède pour se protéger contre le déclenchement d'un piège
  - * Soulever/abaisser une échelle
  - * Ouvrir/fermer une trappe

Eléments du jeu

SIMULVISIONTM : Sur cet écran unique, divisé en deux, la moitié SUPERIEURE suit les actions de l'ESPION BLANC et la moitié INFERIEURE celles de l'ESPION NOIR ; soit le joueur 2 soit l'ordinateur.



SIMULPLAYTM : Nous avons pensé qu'il était injuste que les joueurs attendent leur tour pendant que le temps s'écoule. Alors voilà ! Simulplay. Les activités des deux espions s'effectuant au grand jour, le défi est donc de surveiller ce que fait l'autre espion et de s'en rappeler tout en s'occupant de ses propres affaires. Simulplay permet aux espions de s'engager en un corps à corps, de placer des pièges, de se poursuivre et, d'une manière générale, de se gêner mutuellement.

CORPS A CORPS : Ce mode n'existe que lorsque les deux espions sont dans la même pièce. Lorsque cela se produit, l'espion qui a pénétré dans la pièce commune apparaît sur le même écran avec l'espion qui s'y trouvait déjà. Si un espion porte quelque chose lorsqu'il entre dans une pièce commune, l'objet est caché dans cette même pièce. Le vainqueur de la séquence de combat peut fouiller la pièce pendant tout le temps où son adversaire est knock-out et peut prendre possession des éléments que celui-ci portait. Les deux espions ont le choix d'attaquer, de quitter la pièce ou d'éviter l'autre espion.

Dans le mode de combat, les espions ne peuvent pas : chercher des objets, utiliser la carte ou placer des pièces. Cependant, les portes, échelles et trappes fonctionnent encore, ainsi que tous pièges qui auraient été installés. Utilisez le **BOUTON «A»** pour combattre. Si votre espion a récupéré une arme cachée avant d'engager un combat, il utilisera alors automatiquement cette arme dans le monde de combat. Le premier espion qui trouve une arme cachée la garde pendant tout le jeu. Souvenez-vous qu'un espion armé est plus dangereux qu'un espion non armé. Prenez cela en considération lorsque vous décidez de vous battre ou non !

(CORPS A CORPS suite)

Chaque fois qu'un espion est frappé, il est affaibli. Vérifiez que vos coups portent. Une fois qu'il est atteint, un espion se plie de douleur. Surveillez votre BARRE TEMOIN DE PUISSANCE. Elle démarre à pleine puissance. A mesure que votre espion s'affaiblit, le ROUGE est remplacé par du BLEU. Si toute votre puissance est épuisée, votre espion disparaît de l'écran pendant 10 secondes et vous perdez 30 secondes de temps de jeu sur l'horloge de votre espion. Lorsque vous êtes hors-jeu pendant 10 secondes, l'autre espion est libre de continuer le jeu sans vous !

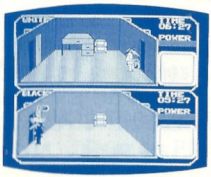
Lorsque votre témoin de puissance devient trop faible, une manière de le recharger est de déclencher un piège volontairement. Vous perdez 10 secondes de jeu, mais vous reviendrez avec une puissance à pleine charge !

TEMPS : Les deux joueurs commencent le jeu avec la même durée de temps. La limite de temps change d'un niveau à l'autre. La musique de fond change pour avertir que le temps imparti approche de sa fin.

Pour mettre le jeu sur pause, appuyez sur le **Bouton START**. Une seconde pression fait redémarrer le jeu.

PIEGES : Pendant que les espions se déplacent à travers le dédale de pièces, ils peuvent sélectionner les quatre pièges. L'arsenal de pièges comprend : de la dynamite, des ressorts géants, des seaux d'eau et des bombes à retardement. Tous les pièges SAUF la BOMBE A RETARDEMENT doivent être placés dans les endroits appropriés des pièces. Les SEAUX D'EAU doivent être placés aux PORTES FERMEES, le RESSORT et la DYNAMITE doivent être placés dans des MEUBLES et/ou DERRIERE DES TABLEAUX.

Un piège peut, parfois, avoir été placé dans l'ambassade par le personnel de sécurité AVANT que le jeu commence. Les deux espions doivent donc être sur leurs gardes.



Installation de pièges

Pour sélectionner un piège de votre arsenal, appuyez comme suit sur le Bouton «B». :

- **UNE FOIS** pour sélectionner la **DYNAMITE**
- **DEUX FOIS** pour sélectionner le **RESSORT GEANT**
- **TROIS FOIS** pour sélectionner le **SEAU D'EAU**
- **QUATRE FOIS** pour sélectionner la **BOMBE A RETARDEMENT**

Les pièges apparaissent dans les mains de votre espion lorsque vous appuyez sur le BOUTON «B» et tous les éléments que votre espion portait sont automatiquement cachés dans la pièce. Lorsque le piège que vous désirez est sélectionné, vous pouvez le transporter d'une pièce à l'autre ou jusqu'a l'endroit désiré dans une pièce donnée. Reportez-vous au tableau «PIEGES ET REMEDES» pour savoir où placer les pièges et comment vous en protéger. Pour TOUS les pièges, lorsque vous êtes prêt à les mettre en place, appuyez simplement sur le **Bouton «A»**.

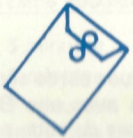
Si vous changez d'avis et ne voulez pas placer de piège, appuyez une **5ème** puis une **6ème** fois sur le BOUTON «B». Vous revenez à l'écran de jeu après la 6ème pression.

REMEDES : Tous les pièges, SAUF la BOMBE A RETARDEMENT, ont un remède de désamorçage caché dans les pièces. Chaque sorte est toujours cachée dans le même type d'endroit. Par exemple, le parapluie est utilisé comme protection contre les SEAUX D'EAU placés en haut des portes fermées. Les parapluies se trouvent toujours sur le PORTE-MANTEAU. Les remèdes, comme les pièges, peuvent être trouvés et portés d'une pièce à l'autre. Les remèdes peuvent être utilisés de nombreuses fois, mais vous devez les récupérer chaque fois que vous voulez les utiliser. Utilisez les PINCES pour désamorcer le RESSORT et le SEAU D'EAU pour vous protéger de la DYNAMITE. Reportez-vous au tableau «PIEGES ET REMEDES» pour plus de détails.

Pièges et remèdes

PIEGE	SYMBOLE	UTILISABLE	REMEDE	SYMBOLE	ENDROIT
Bombe		Partout SAUF avec une porte	Seau d'eau		Borne à incendie rouge fixée au mur
Ressort		Partout SAUF avec une porte	Pince		Boîte à outils blanche sur un mur
Seau d'eau (électrocution)		Porte seulement	Parapluie		Porte-manteau
Bombe à retardement		N'IMPORTE OU	Aucun		N/D

SORTIE : Il y a UNE seule sortie pour chaque bâtiment de l'ambassade. La porte de sortie est marquée du symbole d'un avion. Votre espion ne peut pas partir sans que tous les éléments requis ne soient dans son attaché-case. Le garde de sécurité y veillera !



Dossier secret

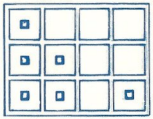
Clé

Argent

Passeport

AMBASSADES A NIVEAU PARTAGE : Certains des bâtiments ont deux étages. Votre espion peut passer d'un niveau à l'autre en utilisant les échelles. Des trous dans les planchers sont souvent cachés par des trappes. Utilisez le **BOUTON «A»** pour OUVRIR/FERMER LES TRAPPES et SOULEVER/ABAISSER les ECHELLES. Utilisez seulement la commande HAUT de la **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** pour faire monter ou descendre votre espion.

PLANS : En appuyant **5 FOIS SUR LE BOUTON «B»**, vous pouvez accéder au plan de l'ambassade. En renvoyant ce plan, vous pouvez connaître l'endroit où sont votre espion et l'autre espion dans le bâtiment, ainsi que les emplacements des objets et pièges. Il n'y a qu'une seule exception ; les emplacements des BOMBES A RETARDEMENT ne sont pas indiqués sur le plan.



La seule manière de savoir où une BOMBE A RETARDEMENT est située est de surveiller les visages des espions. Si un espion entre dans une pièce piégée avec une BOMBE A RETARDEMENT, son visage devient BLEU. Si cet espion ne sort pas de cette pièce en 2 secondes... il sera réduit en éclats !

Sur le plan, une «pièce» ayant un petit carré JAUNE en son centre indique qu'un piège y est placé. Une «pièce» avec un petit carré BLEU ou un cercle BLEU en son centre indique qu'au moins un des objets recherchés est caché dans celle-ci. (PLUS D'UN OBJET PEUVENT ETRE CACHES DANS UNE PIECE). En comparant les CARRES BLEUS par rapport aux CERCLES BLEUS, vous pouvez suivre des objets qui ont été déplacés d'une pièce à une autre. Les grands carrés BLANC et NOIR indiquent les emplacements des espions BLANC et NOIR.

Pour annuler le mode de plan et revenir à l'action du jeu, appuyez une **6ème FOIS SUR LE BOUTON «B».** Souvenez-vous que l'autre espion peut s'occuper de ses affaires pendant que vous regardez votre plan.

Niveaux de jeu et classement des espions

NIVEAU	TEMPS MAXIMUM	«A AMELIORER»	«QUEL ESPION !»	«ESPION TOP NIVEAU»
1	5 minutes	0:30 à 3:29	0:21 à 0:29	Moins de 20 secondes
2	6 minutes	0:40 à 3:49	0:40 à 0:49	Moins de 39 secondes
3	7 minutes	0:48 à 3:59	0:48 à 0:59	Moins de 47 secondes
4	10 minutes	2:00 à 3:59	1:41 à 1:59	Moins de 1 mn. 40 s.
5	15 minutes	3:00 à 8:59	2:44 à 2:59	Moins de 2 mn. 43 s.
6	15 minutes	2:20 à 9:59	2:01 à 2:19	Moins de 2 minutes
7	20 minutes	3:00 à 9:59	2:31 à 2:59	Moins de 2 mn. 30 s.
8	20 minutes	2:00 à 9:59	1:34 à 1:59	Moins de 1 mn. 35 s.

MAD et SPY vs SPY sont des marques déposées de E.C. Publication, Inc. Toutes deux sont utilisées avec autorisation. SIMULVION, SIMULPLAY et FIRST STAR SOFTWARE sont des marques déposées de First Star Software, Inc. Matériel audiovisuel conçu et protégé par des droits d'auteur 1984, 1988 FIRST STAR SOFTWARE, INC. Tous droits réservés.

Produced by KOTOBUKI SYSTEM CO., LTD.

CREDITS

Game concept by FIRST STAR SOFTWARE, INC.
Project Directors: FERNANDO HERRERA & RICHARD M. SPITALNY
Based on SPY vs SPY characters created by ANTONIO PROHIAS which are the property of E.C. Publications, Inc. and used by permission.

Printed in Japan
IMPRIME AU JAPON